

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 11 de agosto de 2021 às 08h14*  
*Seleção de Notícias*

## Terra - Notícias | BR

Marco regulatório | INPI

**Disney e Starz fazem as pazes e encerram disputa pela marca Star no Brasil . . . . . 3**

## Consultor Jurídico | BR

Direitos Autorais | Direito de Imagem

**Galucci: Os E-sports: e os riscos dos contratos dos atletas . . . . . 5**  
CONSULTOR JURÍDICO

## Jornal do Senado | DF

Marco regulatório | INPI

**Projeto que facilita quebra de patentes de vacinas e remédios volta à pauta nesta quarta . . . . . 8**

## CNN Brasil Online | BR

Patentes

**Intel perde ação judicial de violação de patente de US\$ 2,18 bilhões . . . . . 10**  
DA REUTERS

## Migalhas | BR

Propriedade Intelectual

**NFT's: reflexões sobre o mercado de arte . . . . . 11**

## Disney e Starz fazem as pazes e encerram disputa pela marca Star no Brasil



Disputa judicial iniciada pela Starz impedia o lançamento do Star+ no Brasil; serviço de streaming da Disney com conteúdo mais "adulto" chega em agosto

Durante uma disputa pelo direito de uso da marca Star, a Walt Disney Company e a empresa de mídia Starz entraram em um acordo e desistiram de uma ação judicial que corria na 2ª Câmara Reservada de Direito Empresarial de São Paulo. Com isso, a empresa do Mickey fica liberada para lançar o serviço de streaming Star+ ainda em agosto.

Disney resolve disputa com Star e deve lançar Star+ em agosto

Foto: Reprodução / Tecnoblog

O encerramento da ação judicial ocorreu poucos dias após a Disney oferecer R\$ 50 milhões para a Starz, e essa verba serviria para compensar possíveis danos

abpi.empauta.com

causados pela marca Star+ ao serviço de streaming StarzPlay. De acordo com o Notícias da TV, houve desistência de ambas as partes após um acordo amigável.

No final das contas, a Starz aceitou os R\$ 50 milhões oferecido pela Disney. Com o acordo, o recurso que impedia a Disney de lançar um serviço de streaming com nome Star+ também perdeu efeito. As custas judiciais deverão ser pagas por ambas as empresas.

O imbróglio entre as empresas começou em abril de 2021, quando a Starz entrou com um pedido de registro de oposição contra a Disney no **Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI)**, órgão responsável pelo registro de marcas no Brasil. Processos também foram abertos em entidades equivalentes na Argentina e México.

Confesso que fiquei surpreso com o aceite do valor oferecido pela Disney para a Starz: apesar de não ser tão presente no Brasil, a companhia possui certa relevância no mercado de entretenimento e encerrou o ano de 2020 com 14,6 milhões de assinantes do StarzPlay em todo o mundo.

Star+ deve chegar ao Brasil em agosto

Se não houver mais atrasos, a Walt Disney Company irá lançar o streaming Star+ no dia 31 de agosto de 2021. O novo serviço será voltado para um público menos infantil e terá assinatura separada do Disney+, como o Hulu nos Estados Unidos.

The Walking Dead estará disponível no Star+

Foto: Divulgação / Tecnoblog

O Star+ deve reunir séries de sucesso como Os Simpsons, The Walking Dead, Grey's Anatomy, Family Guy e Futurama. No catálogo de filmes será possível encontrar Bohemian Rhapsody, Deadpool e Logan,

Continuação: Disney e Starz fazem as pazes e encerram disputa pela marca Star no Brasil

além de produções locais da América Latina. Por fim, a plataforma também reunirá esportes ao vivo da ESPN, incluindo CONMEBOL Libertadores, UEFA, NFL, NBA, MLB, NHL e US Open.

Os preços do Star+ ainda não foram revelados, mas é de se esperar que a Disney repita a estratégia do Disney+ e faça parcerias com operadoras de telecomunicações, bancos, lojas virtuais e outros serviços de streaming para comercializar o serviço. Vale lembrar que a Disney também adotou a marca

Star para os canais da Fox na TV por assinatura convencional.

## Galucci: Os E-sports: e os riscos dos contratos dos atletas



Por Bruno Gallucci

Os esportes eletrônicos, ou E-sports, são uma verdadeira febre no Brasil e com uma proporção gigantesca no cenário esportivo. Muitos jovens estão se tornando jogadores profissionais de diversas categorias. Existem empresas especializadas em treinar atletas para disputar campeonatos, que atraem milhões de pessoas em todo o mundo através da internet e que oferecem contratos milionários para esses jogadores, com cifras que já se aproximam dos valores pagos atualmente no futebol.

Para se ter uma ideia da dimensão dessa categoria, a expectativa é que a indústria dos games e E-sports movimentem cerca de US\$ 180 bilhões em 2021, segundo o Newzoo's.

Diante desse cenário, os atletas de esportes eletrônicos precisam necessariamente conhecer seus direitos trabalhistas básicos. E as equipes precisam ter cuidado no momento de realizar a contratação dos atletas.

Entretanto, existe legislação específica para os atletas de E-sports?

Não existe uma lei específica que regulamente a atividade desses profissionais. O mercado tem utilizado uma combinação de normas das Consolidações das Leis do Trabalho (CLT), do Código Civil e da Lei 9.615/1998, a Lei Pelé, legislações que definem regras para a prática de esportes no Brasil. Basicamente, a mesma legislação utilizada nas relações desportivas tradicionais.

As regras previstas na CLT são as mais utilizadas pelo Judiciário, pois, de forma ampla, essa legislação define toda forma de relação de emprego.

Na prática, as equipes de E-sports necessitam que os jogadores tenham disponibilidade para representar o time em campeonatos, jogos patrocinados e eventos e outros diversos tipos de competições disponíveis no mercado. Nesse caso, é inegável que o jogador tenha de ser um profissional especializado, que treine de forma periódica, que receba uma remuneração definida e siga as regras e condutas do time, características que personalizam uma relação de emprego.

Todos esses requisitos que os times buscam em um jogador estão previstos na CLT e são definidos como pressupostos de vínculo empregatício, como:

Continuação: Galucci: Os E-sports: e os riscos dos contratos dos atletas

a) Pessoaalidade - que é quando somente o atleta de forma específica pode realizar as atividades ou representar a instituição;

b) Não eventualidade - que se caracteriza pelo fato de o jogador treinar de forma periódica em favor do time;

c) Onerosidade - é definida pelo recebimento de remuneração para competir e estar à sempre disposição do time;

d) Subordinação - que se caracteriza pelo fato de o atleta seguir regras e condutas definidas pela equipe que o contrata.

Vale ressaltar que a contratação dos atletas sob o regime da CLT segue o mesmo padrão de qualquer contratação tradicional, sendo necessário que o atleta assine um contrato de trabalho desportivo e tenha a sua carteira de trabalho assinada pela equipe, bem como terá todos os direitos previstos na legislação trabalhista. Essa é a modalidade de contratação juridicamente mais segura, pois todos os impostos necessários serão recolhidos no ato do pagamento do salário e registrados perante os órgãos fiscalizadores.

De outro lado, existe a possibilidade de as equipes contratarem os jogadores como prestadores de serviços, através de pessoas jurídicas (PJs) constituídas pelos atletas. Nesse caso as regras serão definidas pelo Código Civil nos artigos 593 a 609, modalidade menos custosa, mas extremamente arriscada sob a ótica da legislação trabalhista, pois pode configurar uma fraude.

Nessa hipótese, a equipe irá contratar o atleta para que atue em favor do time na figura de uma empresa prestadora de serviços constituída pelo jogador. A equipe pagará um valor fixo e não há encargos trabalhistas a serem recolhidos pela equipe, basta apenas pagar os valores determinados no contrato entre a equipe e o atleta. Essa contratação é formalizada através de um contrato de prestação de serviços, que

definirá regras para as atividades, e teoricamente não haverá qualquer vínculo empregatício entre as partes.

Porém, sabemos que os jogadores precisam de treinamento diário, além de seguir as regras determinadas pelas equipes. Nesse caso, se durante a rotina do dia a dia o jogador reunir os requisitos do vínculo empregatício, este poderá posteriormente ingressar com uma ação judicial, requerer o reconhecimento do vínculo e o pagamento de todas as verbas trabalhistas desde o início de sua relação com a equipe.

Já a Lei 9.615, ou Lei Pelé, é usada com menos frequência para esses casos, uma vez que na data da elaboração da lei os esportes eletrônicos não eram definidos ou reconhecidos como atividade esportiva. Porém, no artigo 3<sup>a</sup>, inciso III, da Lei Pelé existe uma definição que pode ser aplicada aos atletas de E-sports:

"Artigo 3<sup>a</sup> - O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações.

Inciso III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta lei e regras práticas desportiva, nacionais ou internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do país e estas com as de outras nações".

Outro ponto importante é a questão do **direito** de imagem de atletas, tema que há muito tempo vem sendo discutido na Justiça do Trabalho, com o enraizamento de entendimentos que não condizem com a evolução legislativa sobre o tema e do desporto em si.

Devido aos altos valores que esses direitos podem alcançar, muitos times pagam os direitos de imagem diretamente para uma empresa pertencente ao jogador, que possui um contrato de trabalho ativo, para não pagar os impostos necessários. Essa prática, muito comum nos esportes de alto rendimento, também

Continuação: Galucci: Os E-sports: e os riscos dos contratos dos atletas

vem sendo explorada no E-sports.

Porém, à luz da legislação, pode ser caracterizada também como fraude à legislação trabalhista.

A respeito desse tema, a Lei Pelé sofreu uma nova modificação, trazida pela Lei nº 13155, de 4 de agosto de 2015, com a inclusão do parágrafo único ao artigo 87-A, com a seguinte redação:

"Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma

do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem".

Portanto, pela falta de uma legislação específica, todas essas categorias de contratação vêm sendo utilizadas para a contratação de atletas de esportes eletrônicos. Assim, existe a grande necessidade de se avaliar previamente os riscos de cada modalidade de contratação. E para cada situação deve ser redigido um bom contrato para segurança jurídica de todos os envolvidos.

## Projeto que facilita quebra de patentes de vacinas e remédios volta à pauta nesta quarta

O Plenário do Senado realiza sessão deliberativa semipresencial nesta quarta-feira (11), às 16h, para analisar três itens. Um deles é o projeto (PL 12/2021) que permite ao governo federal quebrar, temporariamente, a patente para produzir medicamentos e vacinas nos casos de emergência nacional ou internacional em saúde. A matéria, de autoria do senador Paulo Paim (PT-RS) e relatada pelo senador Nelsinho Trad (PSD-MS), já tinha sido aprovada pelos senadores, mas, como sofreu alterações na Câmara dos Deputados, precisará passar por nova votação.

De acordo com o substitutivo aprovado na Câmara, o detentor da patente ou do pedido dela, caso ainda não obtida, receberá o valor de 1,5% do preço líquido de venda do produto derivado da patente a título de royalties até que seu valor venha a ser efetivamente estabelecido. No entanto, no caso de pedidos de patente, os valores somente serão devidos se ela vier a ser concedida, e o pagamento corresponderá a todo o período da licença compulsória concedida a outros fabricantes não autorizados antes da quebra da patente.

Já em relação ao arbitramento da remuneração, serão consideradas as circunstâncias de cada caso, levando-se em conta o valor econômico da licença concedida, sua duração, as estimativas de investimentos, os custos de produção e o preço de venda no mercado nacional.

A quebra, conforme o texto, poderá ocorrer ainda quando o Congresso Nacional reconhecer o estado de calamidade pública de âmbito nacional.

Na avaliação de Paim, a aprovação do texto vai possibilitar que o Brasil não dependa tanto de outros países para imunizar a população, assim como ocorreu durante a pandemia de covid-19.

- Uma tragédia que, no mínimo, poderia ter sido amenizada. Há de se destacar, com certeza, que este é um momento histórico. Todos entenderam, o Congresso todo entendeu, que esse é um projeto coletivo do Congresso Nacional, que traz esperança ao nosso povo. Estaremos, com certeza, dando exemplo para o mundo - disse em discurso no Plenário.

### Alterações

Entre as alterações feitas pela Câmara está a inclusão do dispositivo que prevê que entes públicos, instituições de ensino e pesquisa e outras entidades representativas da sociedade e do setor produtivo deverão ser consultados no processo de elaboração da lista de patentes ou de pedidos de patente que poderão ser objeto de licença compulsória.

Outra alteração promovida pelos deputados determina que o **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) deverá dar prioridade de análise aos pedidos de patente que forem objeto de licença compulsória.

### Prova de vida

Também está na pauta do Plenário o PL 385/2021, do senador Jorginho Mello (PL-SC), que permite aos aposentados e pensionistas do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) realizarem a prova de vida anual por meios eletrônicos ou pelos Correios - em vez de ter que ir a agências do INSS para provar que estão vivos e podem continuar a receber seus benefícios. O texto também suspende até 31 de dezembro de 2021 a obrigação dessa comprovação pelos meios já estabelecidos em razão da pandemia. O Senado analisou o texto em junho, no entanto, a Câmara aprovou um substitutivo com alterações. Agora os senadores precisam decidir se acatam ou não as mudanças sugeridas.



Continuação: Projeto que facilita quebra de patentes de vacinas e remédios volta à pauta nesta quarta

O substitutivo da Câmara retirou do texto a permissão de uso de outros meios (eletrônicos ou por Correios) para o segurado do INSS realizar essa prova de vida a fim de continuar a receber os benefícios.

A prova de vida é realizada anualmente nos bancos onde o segurado recebe o benefício, seja auxílio-doença ou aposentadoria, por exemplo. Isso pode ser feito também nas agências do INSS.

O parecer será proferido pelo senador Jorge Kajuru (Podemos-GO).

## Visita virtual

Os senadores ainda devem analisar o PL 2.136/2020, da Câmara dos Deputados, que regulamenta a prática de visitas virtuais (feitas por vídeo chamada de celular ou computador) de familiares a pacientes internados em unidades de terapia intensiva (UTIs).

O texto original do projeto - de autoria do deputado Célio Studart (PV-CE) e subscrito pelos deputados Celso Sabino (PSDB-PA) e Luisa Canziani (P-TB-PR) - foi pensado para permitir a visita a pacientes internados por covid-19. No entanto, o substitutivo da relatora do texto aprovado na Câmara em junho, deputada Soraya Santos (PL-RJ), estendeu a todos os internados em enfermarias, apartamentos e UTIs o direito de se comunicarem com a família. A visita virtual deverá ocorrer levando em conta o momento adequado definido pelo corpo profissional.

O relator da matéria é o senador Wellington Fagundes (PL-MT).

Agência Senado (Reprodução autorizada mediante citação da Agência Senado)

## Intel perde ação judicial de violação de patente de US\$ 2,18 bilhões



Juiz dos EUA nega recurso da para um novo julgamento e concede à VLSI direito de pagamento

Um juiz dos Estados Unidos rejeitou a proposta da para anular um veredicto de júri que mandou a empresa pagar US\$ 2,18 bilhões à VLSI Technology por **violação** de patente.

O juiz distrital Alan Albright negou recurso da para um novo julgamento e reafirmou decisão anterior, que em 2 de março concedeu à VLSI direito de receber pagamentos de US\$ 1,5 bilhão e US\$ 675 milhões pela violação de duas patentes que antes eram detidas pela holandesa NXP Semiconductors.

Representantes da não comentaram o assunto de imediato.



*Intel*

## NFT's: reflexões sobre o mercado de arte



Apesar de não ser uma novidade tecnológica, a Blockchain vem se popularizando nos últimos anos devido ao sucesso das criptomoedas e, recentemente, frente a comercialização de NFTs. NFT's: reflexões sobre o mercado de arte e os seus possíveis diferenciais Fernanda Galera Apesar de não ser uma novidade tecnológica, a Blockchain vem se popularizando nos últimos anos devido ao sucesso das criptomoedas e, recentemente, frente a comercialização de NFTs. segunda-feira, 9 de agosto de 2021

(Imagem: Arte Migalhas)

Os termos do momento são NFT ou tokens não fungíveis. O valor que a comercialização deste tipo de token relacionado a uma criação artística alcançou nos últimos meses tem feito os olhos dos mercados de arte e entretenimento se voltarem para essa tecnologia e apurarem o quanto, afinal, pode ser realizado com uma Blockchain.



Apesar de não ser uma novidade tecnológica, a Blockchain vem se popularizando nos últimos anos devido ao sucesso das criptomoedas e, recentemente, frente a comercialização de NFTs, voltou aos holofotes para as vantagens que podem ser advindas do uso desta tecnologia no mercado internacional e dos motivos pelos quais ela seria mais interessante e poderia reescrever a história da arte.

A primeira aplicação consiste na possibilidade de comercialização e de distribuição de valores sem intermediários, facilitando, assim as transações. Dessa forma, as operações poderiam ser realizadas diretamente por seus criadores sem ser necessária a remuneração de terceiros com percentuais sobre o lucro auferido com a exploração da criação.



Fernanda Galera Fernanda Galera

Outro ponto relevante é a transparência e o registro de todas as operações realizadas com o NFT. Com a utilização de Blockchain é possível conhecer toda a cadeia de operações de forma pública, demonstrando a

todos cada operação realizada, seus valores e pormenores.

Ademais, como estamos falando sobre NFTs e criações artísticas, por meio da utilização desta tecnologia seria possível existir uma distribuição mais equânime e detalhada para diferentes coautores ou participantes de obras, ou mesmo rastrear as operações existentes no comércio dessas, com o intuito de garantir o pagamento do direito de sequência.

Além destes pontos, os entusiastas da tecnologia destacam ainda que a existência de obras em NFTs poderia criar uma liberação da arte. Existiria a ampla disponibilização das criações ao longo da **internet**, que poderiam ser exploradas de diversas maneiras. E, há até mesmo um movimento que sugere que com os NFTs o que seria considerado arte não estaria preso a museus ou galerias privadas.

Apesar destes pontos, que parecem promissores, entendendo e analisando o mercado de arte e entretenimento conjuntamente com a legislação de **direitos** autorais é relevante realizar algumas pontuações mais críticas sobre o recente mercado de NFTs, levantando as preocupações jurídicas, os riscos e desmitificando um pouco o "boom do momento".

Primeiramente, a quem interessa a transparência e o registro? Apesar de aparentar ser interessante para os artistas, o mercado de arte ainda é utilizado para meios ilícitos, em especial para a lavagem de dinheiro. Por tal motivo, não é certo que o mercado utilize essa ferramenta para garantir uma transferência de titularidade de uma obra.

A venda de NFT não necessariamente envolve a transferência dos **direitos** autorais. Dessa forma, a sugestão de evitar intermediações e facilitar a transferência de criações intelectuais, tornando as obras disponíveis não está clara e continuará pendente da realização de uma contratação entre as partes. Ainda que essa contratação seja realizada por meio de uma

plataforma, com um contrato separado ou mesmo um smart contract para a transferência de tais direitos será necessário que as partes negociem e se alinhem acerca dos limites desta transferência.

A circulação de um NFT não cria, tampouco, um impedimento ou a ampla disponibilização de uma obra para que todos façam dela o que quiserem. Mas, tão somente informa que determinada pessoa possui um original de um token de uma obra artística, por exemplo. Porém, sem que essa pessoa tenha necessariamente o uso exclusivo ou que possa impedir terceiros de utilizarem essa criação, posto que ela não será o titular dos direitos patrimoniais sobre o NFT.

Neste sentido, outro problema é a rastreabilidade da origem do NFT. Apesar de ser possível precisar quem criou o token, por meio desta tecnologia não é possível determinar se a pessoa possuía direitos para tanto. Ou, se eventualmente, ela somente se apoderou do trabalho de outrem e criou um NFT para explorá-lo, infringindo os direitos de outra pessoa.

A título de exemplo, a venda do meme Nyan Cat em NFT foi realizada pelo seu criador originário, o que foi possível confirmar com base nas informações existentes desde a primeira divulgação deste vídeo no Youtube em 2011. Igualmente, apesar da comercialização do NFT não houve a transferência os **direitos** autorais sobre o Nyan Cat, os quais permanecem com o seu criador, conforme é possível constatar das páginas do Gif.

Caso qualquer pessoa que tenha o interesse em utilizar essa criação precisará pedir autorização prévia ao seu criador originário, inclusive o titular do NFT. Além é claro de existir, devido à fama e ampla exposição deste meme inúmeros prints e reproduções, não necessariamente autorizadas, do Nyan Cat, as quais o comprador do NFT não poderá se contrapor. Dessa forma, a pessoa que adquiriu esse Gif somente faz jus a um título dizendo que ele é o dono da versão digital do Nyan Cat original, que foi transformada em NFT, nada mais.

Continuação: NFT's: reflexões sobre o mercado de arte

Passando a questão da construção de um acervo digital de obras, isso já é realizado por diversos bancos de imagens, museus e galerias online e até mesmo pelo Google. Neste sentido, o NFT surge como mais uma opção de popularizar essa circulação e disponibilização de arte. Não sendo mais necessário comparecer a um local específico para ver determinado trabalho, mas sim, ter acesso de qualquer local.

O NFT neste sentido pode funcionar como mais uma forma de popularizar o conhecimento de arte, retirando dela a sua limitação de tempo e espaço para divulgá-la amplamente na **internet**. Novamente, apesar de interessante essa possibilidade a pandemia já realizou muito neste sentido, fomentando a digitalização e disponibilização das coleções de museus e outras galerias online para o amplo acesso e visualização do público.

A questão que se impõe, afinal, é qual seria o diferencial dos NFTs? Basicamente, eles podem criar mais uma forma possível de explorar uma criação, por meio do seu ativo digital. Cunhando, assim, mais um item de colecionador, com o potencial de atingir outros públicos e trazer uma nova proposta de valor

sobre determinada obra.

Agora, apesar das reflexões levantadas, o ponto crucial para se apurar a viabilidade, interesse ou mesmo a vantajosidade da utilização do NFT é entender o que cada plataforma pode ofertar como relevante para o seu público. Determinando valores ou mesmo pontuações que atendam às necessidades da classe artística.

Por tais motivos, entender o interesse do criador de conteúdo e o que ele busca para entender o que é possível encaixar em uma Blockchain e ofertar como NFT é crucial, visto que as demandas de alguns, como rastreabilidade e controle, podem não ser o interesse de outros.

Atualizado em: 10/8/2021 07:30 Fernanda Galera Sócia da Daniel Advogados. Mestre em Direito Comercial. Especialista em **Propriedade** Intelectual. Professora do corpo docente da pós-graduação lato sensu em Direito da FGV/SP. Pesquisadora, com atuação na área de **Propriedade** Intelectual, Direito Digital e Inovação.

## Índice remissivo de assuntos

**Marco** regulatório | INPI  
3, 8

**Direitos** Autorais | Direito de Imagem  
5

**Patentes**  
8, 10

**Propriedade** Intelectual  
11

**Direitos** Autorais  
11